

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEHNIK *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

**MANIK SINDY KARLINA**

**A410140019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

**PERSETUJUAN**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEHNIK *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

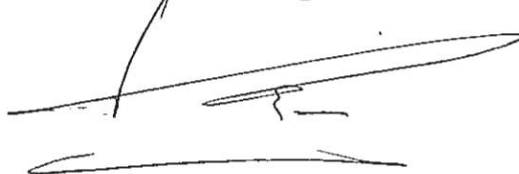
Dipersiapkan dan disusun oleh :

**MANIK SINDY KARLINA**

**A410140019**

Disetujui dan Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi sarjana S-1

**Pembimbing,**

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of fluid, connected strokes. The signature is positioned below the title 'Pembimbing,' and above the printed name 'Dr. Sumardi, M.Si'.

**Dr. Sumardi, M.Si**

**NIDK. 8813280018**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEHNIK *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Disusun oleh:

**MANIK SINDY KARLINA**

**A410140019**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari *Senin*, *12 November*, 2018.

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dr. Sumardi, M. Si  
(Ketua Dewan Penguji)

2. Dra. Sri Sutarni, M. Pd  
(Anggota I Dewan Penguji)

3. Muhammad Noor Kholid, S. Pd., M. Pd  
(Anggota II Dewan Penguji)

Surakarta, November 2018

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,



Prof. Dr. Haran Eko Prayitno, M.Hum

NIDN 0028046501

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Oktober 2018

Penulis



**MANIK SINDY KARLINA**  
**NIM A410140019**

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEHNIK MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP Al Islam Kartasura tahun ajaran 2018/2019 dalam menghitung nilai fungsi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Sumber data siswa dan guru. tehnik pengumpulan data yaitu lembar observasi, angket, catatan lapangan, dokumentasi. Data dianalisis secara komparatif dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan motivasi belajar meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 64,02%, motivasi belajar sebesar 68,82%. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 77,42%, motivasi belajar siswa sebesar 76,20%. Dari hasil penelitian tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa.

**Kata kunci :** aktivitas, *make a match*, media kartu, motivasi.

## **Abstract**

*This study aims to improve the activities and learning motivation of students of class VIII C of Al Islam Kartasura Junior High School 2018/2019 school year in calculating the value of the function by using cooperative learning model techniques Make A Match assisted with the question card media and answers. Research uses classroom action research. Data sources for students and teachers. Data collection techniques are observation sheets, questionnaires, field notes, documentation. Data are analyzed comparatively and interactively. The results showed that learning activities and motivation increased from cycle I to cycle II. In the first cycle, the average value of learning activities was 64.02%, learning motivation was 68.82%. Whereas in the second cycle, the average value of learning activities was 77.42%, student learning motivation was 76.20%. From the results of these studies it can be concluded that learning using cooperative learning models using Make A Match assisted with questions and answer card media can increase students learning activities and motivation.*

**Keywords:** activity, *make a match*, card media, motivation

## 1. PENDAHULUAN

Di jaman sudah maju seperti sekarang matematika memiliki peran penting dalam pendidikan. Hal tersebut terlihat mata pelajaran apapun pasti terdapat perhitungan matematika meskipun hanya sekilas. Matematika jugamerupakan ilmu dasar yang di gunakan untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lain, hal tersebut terbukti karena matematika sudah dipelajari dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Belajar merupakan suatu kegiatan berproses dengan unsur yang fundamental dalam setiap penyelenggaraan dan jenjang pendidikan Mustofa (2015: 127). Suatu tujuan pendidikan dapat dikatakan berhasil atau tidak tergantung dari bagaimana proses siswa itu belajar. Untuk meningkatkan kualitas diri dan taraf hidup manusi dibutuhkan belajar. Dapat dilihat melalui kejadian selama ini terbukti seseorang yang tidak mendapatkan pekerjaan yang baik merupakan seseorang yang kurang pendidikannya, karena melalui pendidikan dapat merubah manusia dan dapat membuat manusia bertahan di era yang semakin maju dan berkembang.

Dari hasil observasi sebelum dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* yang dilakukan pada hari jumat 27 Agustus 2018 di kelas VIII C SMP Al Islam Kartasura, presentase tingkat aktivitas belajar siswa dari setiap indikator yang digunakan sebagai berikut: (1) siswa yang ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya 53,57%, (2) siswa yang ikut serta dalam menyelesaikan masalah 52,68%, (3) siswa yang mencatat materi yang disampaikan guru 51,78%, (4) siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi 50%, (5) siswa berusaha mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dari berbagai sumber 46,42%, (6) siswa menggunakan kesempatan yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi 49,11%, (7) bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika 47,32%.

Sedangkan dari hasil angket motivasi sebelum di laksanakan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*, persentase dari masing-masing indikator yang di gunakan antara lain: (1) tekun mengerjakan tugas 40,77%, (2) ulet menghadapi kesulitan 53,87%, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-

macam masalah 55,36%, (4) lebih senang bekerja sendiri 50,45%, (5) senang mencari dan memecahkan masalah 49,11%, (6) dapat mempertahankan pendapatnya 58,93%, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini 50,89%, (8) dorongan untuk berprestasi 56,25%.

Dari masalah yang di uraikan di atas peneliti menyimpulkan perlu adanya model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Menurut Yanti (2014) dalam jurnalnya pembelajaran kooperatif adalah sebuah metode pembelajaran yang dapat merubah siswa yang sebelumnya kurang di segala aspek menjadi aktif, inovatif, dan mampu bekerjasama dengan orang lain, mandiri dan meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran kooperatif adalah suatu bentuk pembelajaran berkelompok, terdiri dari empat ampai enam siswa yang heterogen (Sanjaya, 2013: 242). Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah teknik *Make A Match* itu merupakan pendapat dari Rusman (2011: 223), metode tersebut dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Manfaat dari teknik *Make A Match* adalah dapat merubah pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan..

Motivasi belajar merupakan sebuah kekuatan atau dorongan, yang dapat mendorong siswa supaya belajar baik dari diri sendiri maupun dari luar (Karunia Eka Lestari, 2015: 93). Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dari dalam diri peserta didik untuk belajar lebih aktif dn inovatif dalam rangka merubah perilaku dalam kegiatan pembelajaran atau yang lain (Cucu Suhana, 2014: 24). Menurut Sardiman (2011: 100) aktivitas belajar merupakan pedoman dalam diri seseorang yang penting di dalam kegiatan belajar. Aktivitas yang dimaksud tidak hanya aktivitas fisik tetapi mencakup aktivitas mental. Aktivitas fisik adalah suatu aktivitas yang mencakup kegiatan siswa yang yang berkaitan dengan anggota tubuh, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif.

Berdasarkan permasalahan yang di paparkan di paragraf sebelumnya dapat dirumuskan suatu masalah yaitu sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika

siswa kelas VIII C SMP Al Islam Kartasura?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan umum dari penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika. Adapun tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP AL Islam Kartasura dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban pada pokok bahasan menentukan nilai fungsi.

## **2. METODE PENELITIAN**

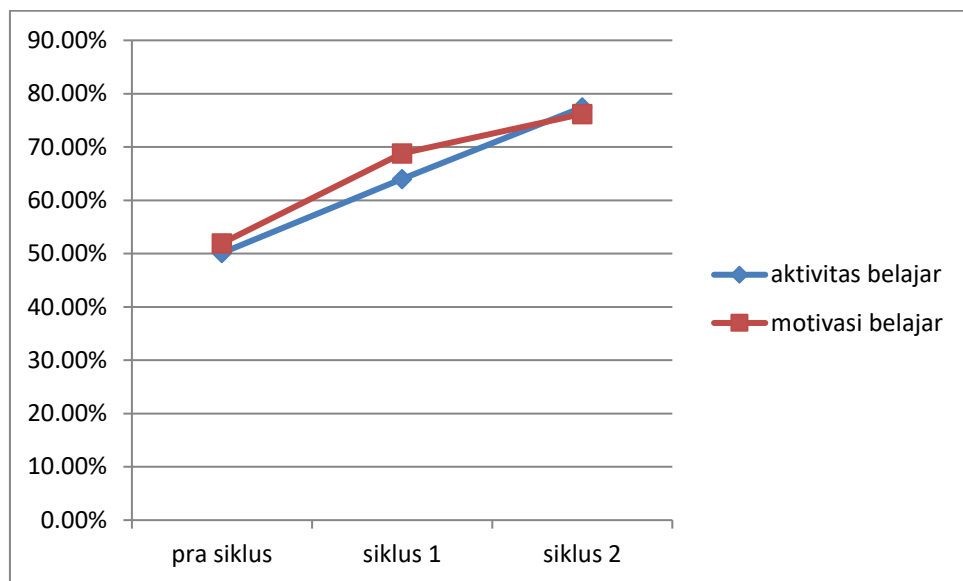
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif, penelitian ini dimulai dari perbuatan langsung yang ditanggapi guru dalam kegiatan pembelajaran, kemudian direfleksi dan dicari bagaimana cara memecahkan masalah tersebut dan di tindak lanjuti dengan menggunakan tindakan yang terencana, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengadakan perbaikan atau peningkatan mutu praktis pembelajaran di kelas (Sutama, 2015: 134). Penelitian dilakukan di kelas VIII C SMP Al Islam Kartasura tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 28 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, dokumentasi, catatan lapangan. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa dan lembar observasi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dalam belajar matematika, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses penelitian. Catatan lapangan digunakan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat reflektif. Tindakan dengan pola pengkajian “siklus”.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rata-rata peningkatan aktivitas dan motivasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban hasil penelitian belajar siswa dapat dilihat dari hasil penelitian berikut ini :





Gambar 1 peningkatan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa

Pembahasan yang akan dijabarkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan diteruskan dengan kegiatan refleksi. Hasil refleksi pada pra siklus yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kurang kondusif dan siswa kurang aktif dan masih ada beberapa siswa yang membuat gaduh kelas yang dapat membuat suasana kelas menjadi tidak nyaman.

Perubahan skor aktivitas belajar siswa dapat di lihat dari hasil perhitungan angket baik skor perindikator maupun rata-ratanya. Kenaikan skor tertinggi yaitu kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya sebesar 22,33% sedangkan peningkatan nilai terendah yaitu terlibat dalam pemecahan masalahnya sebesar 8,94%. Dari hasil data tersebut dapat diketahui pula kenaikan nilai aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 13,40%. Berdasarkan hasil data lembar observasi, dapat di ketahui adanya kenaikan nilai aktivitas belajar dari setiap indikator dan rata-rata dari siklus I ke siklus II.

Perubahan nilai motivasi belajar siswa dikatakan naik dari siklus I ke siklus II yang dapat terlihat dari kenaikan persentase angket per indikator dan rata-ratanya. Presentase senang mencari serta memecahkan masalah yaitu

sebesar 18,75% merupakan skor tertinggi dari indikator yang lain. Sedangkan kenaikan skor terendah pada indikator tekun menghadapi tugas dan dapat mempertahankan pendapatnya yaitu sebesar 3,57%. Sedangkan perubahan skor motivasi belajar siswa siklus I ke siklus II adalah sebesar 7,65%. Berdasarkan penjabaran hasil penelitian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa terdapat perubahan yang baik yaitu meningkatnya skor motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dilihat dari nilai setiap indikator ataupun skor rata-ratanya.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* menunjukkan dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran ini melibatkan semua siswa kelas agar aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dibutuhkan kolaborasi antara guru dan peneliti, guru menjelaskan materi dan mengaplikasikan model pembelajaran *Make A Match* dan peneliti mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, merefleksi hasil dari pengamatan untuk mendapatkan kebaikan dan kekurangannya sehingga diharapkan untuk pembelajaran selanjutnya lebih baik dan meningkat.

Adapun hasil penelitian dari Krisno Prastyo Wibowo (2015) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* berbantuan media. Adapun peningkatan yang terjadi adalah sebagai berikut (1) peningkatan motivasi belajar siswa saat siklus I dengan rata-rata 75,91% dapat dikatakan sudah baik, pada siklus II meningkat menjadi 78,17%, untuk peningkatan hasil belajar siswa pada saat siklus I dengan rata-rata 68,70% dan presentase ketuntasan sebesar 52,17%, saat siklus II meningkat menjadi 75,65% dan presentase ketuntasan menjadi 89,96%. Hasil penelitian dari Agni Era Hapsari (2015/2016) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *NHT* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar yang kategori tinggi dari 20% atau 6 siswa pada pra siklus, menjadi 100 % atau 30 siswa pada siklus II, dan dapat meningkatkan prestasi belajar rata-rata 62,25 pada pra siklus menjadi 85 pada siklus II dengan ketuntasan belajar dari 20% atau 6 siswa pada pra siklus menjadi 100% atau 30 siswa pada siklus II. Dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tuntang pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang saya lakukan dan dapat dijadikan perbandingan untuk melakukan penelitian.

Dari hasil pembahasan di atas, kesimpulan yang di dapat adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP Al Islam kartasura.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat di simpulkan : (1) model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa, (2) model pembelajaran kooperatif tehnik *Make A Match* berbantuan media kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hapsari, A. E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* 7(1): 1-9
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mustofa, Bisri. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Dua Satria Offset
- Purnamasari, Yanti. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematika Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 1(1): 1-11

- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Kartasura: FAIRUS MEDIA
- Wibowo, Krisno Prastyo. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS* 2(2): 158-169